

TEMI E ANALISI

Gaming@yourlibrary e Libri senza carta: avventure digitali per giovani lettori

di Valentina Bondesan

Il presente contributo racconta due esperienze attive sul territorio della Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano e riassume quanto presentato al diciottesimo “Workshop di Teca” della Teca del Mediterraneo svoltosi lo scorso 7 aprile a Bari. Esperienze che sfruttano i media degli universi digitali per coinvolgere giovani lettori, ma non solo.

Oggi il digitale invade le nostre vite e le nostre case ma gli atteggiamenti delle persone, utenti e operatori, nei confronti di strumenti e dispositivi, che dovrebbero generare nuove modalità di lettura e di fruizione di opere, documenti ed esperienze, sono estremamente variegati. Da un approccio e un utilizzo superficiale e confuso, in particolare fra i genitori dei cosiddetti ‘nativi digitali’, si passa ai tentativi e agli sforzi, in gran parte ancora estemporanei, delle istituzioni di proporre momenti di formazione e riflessione volti a mettere ordine nella stravagante materia digitale e a fornire le giuste competenze per orientarsi nelle sue trame.

Le biblioteche, da sempre luoghi ‘liberi’ e al centro della vita sociale e culturale della propria comunità, rappresentano le fucine ideali in cui forgiare processi volti a creare formazione continua, a sperimentare e costruire percorsi e momenti informativi sulle nuove tecnologie. Nell’ambito della mia esperienza professionale in Fondazione Per leggere¹ ritengo che le biblioteche in questa fase storica siano uno dei luoghi maggiormente candidati a governare il fenomeno digitale, proponendo in ambienti controllati contenuti di qualità. E soprattutto, andando oltre la segnalazione di singoli prodotti, per quanto utile in un reference di primo livello, le biblioteche devono essere in grado di trasferire all’utente strumenti di orientamento e di attivare meccanismi di scelta consapevole. Nell’espletare questa ulteriore missione, alla quale deontologicamente dovrebbero sentirsi di adempiere, le biblioteche non si muovono sole: tanti sono gli ottimi professionisti del digitale pronti a collaborare alla costruzione di processi di apprendimento ed esperienziali.

I progetti, attivi nelle biblioteche della Fondazione Per leggere, portati qui a esempio, si giovano dell’ausilio di competenze diversificate e specializzate. Il ruolo della

VALENTINA BONDESAN, Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano, e-mail valentina.bondesan@fondazioneperleggere.it.

¹ Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano è uno dei sistemi bibliotecari territoriali dell’area metropolitana di Milano: <www.fondazioneperleggere.it>.

Fondazione è quello di mediatore e catalizzatore, facilitatore e connettore per agevolare l'incontro di bibliotecari, insegnanti, genitori e giovani con i nuovi media.

Gaming@yourlibrary

Giochi da tavolo, giochi di ruolo, videogiochi completano oggi la missione delle biblioteche della Fondazione Per leggere e ampliano la gamma di servizi offerti all'utenza. Obiettivo del progetto è quello di rilanciare l'immagine del videogioco e le sue potenzialità artistiche ed educative attraverso il circuito qualificante delle biblioteche, intese come luoghi di aggregazione socio-culturale e di sperimentazione di nuovi linguaggi.

Secondo analisi di mercato sono oltre un miliardo i videogiocatori nel mondo e l'età media del gamer italiano è di 30 anni. Portare i videogiochi in biblioteca risponde quindi a una duplice esigenza culturale: riconoscere le qualità estetiche, ludiche e narrative dell'intrattenimento elettronico e indagare sulle competenze e conoscenze professionali richieste (sviluppo, design, sceneggiatura, marketing e comunicazione) dall'industria videoludica, che ha ormai da tempo superato il fatturato globale del mercato cinematografico e musicale. Creare consapevolezza nell'opinione pubblica e aprire spazi in cui il videogiocatore possa esprimere i propri interessi e condividerli con altri utenti gioca un ruolo fondamentale anche in chiave di prevenzione nei confronti delle ludopatie. Il progetto vuole altresì formare e coinvolgere in modo operativo scuole, associazioni, operatori del settore educativo sul territorio di riferimento, fornendo loro gli strumenti necessari per approcciarsi correttamente al videogioco. Altro fine essenziale è radicare una forte community attraverso iniziative che uniscono divertimento e cultura, e che nel modello più virtuoso dovrebbero coinvolgere importanti realtà di settore. Conoscere per utilizzare in modo consapevole strumenti che offrono possibilità inedite di lettura, sfruttando la 'transmedialità' e l'interattività come punto di forza e calamita per attirare e conquistare alla pratica della lettura nuovi pubblici, è la *vision* della biblioteca del nuovo millennio, un luogo destinato non più solo al prestito libri ma anche uno spazio aperto, punto di incontro e condivisione attento alle esigenze dell'utenza.

Il progetto nasce in collaborazione con soggetti che operano da anni con successo su web e sul territorio nazionale nella diffusione della *gamification* quali Game-search.it, Game Art Gallery, Console Generation e il Museo della scienza e della tecnologia Leonardo da Vinci di Milano. I videogiochi rappresentano uno dei mezzi di comunicazione e intrattenimento più recenti in assoluto e gli utenti delle biblioteche scoprono che si può imparare, riflettere su temi sociali, religiosi, etici (e altri ancora), creare storie e arte anche attraverso videogame e *serious game* (giochi elettronici creati per finalità divulgativo-scientifiche). La realtà ospitante della Fondazione Per leggere attualmente coinvolge 12 delle 60 biblioteche comunali del sistema con 4 *gaming zone*². In particolare il progetto è stato accolto e autorizzato anche all'interno della Casa di reclusione di Milano-Opera per il valore educativo e socializzante. Le attività culturali e ludiche previste nel progetto sono formati itineranti che i partner da noi scelti già attuano da alcuni anni non solo nell'ambito bibliotecario³. Sono quattro i bisogni fondamentali che costituiscono la ragione d'essere di Gaming@yourlibrary: l'esigenza di comprendere meglio un mezzo di intrattenimento diffusissimo ma di cui, soprattutto in Italia, è ancora radicata una certa disinforma-

² Per *gaming zone* si intende un ambiente attrezzato con console e videogiochi.

³ Alcuni esempi di format si possono osservare nella sezione Eventi del sito: <www.gamesearch.it>.

mazione; il bisogno di fornire a genitori, insegnanti ed educatori gli strumenti per capire quali videogame sono adatti ai minorenni e quali no (fasce di età); il bisogno per gli appassionati di tutte le età di avere un punto di ritrovo protetto in cui condividere i propri interessi nell'ottica di divenire giocatori consapevoli e, infine, il bisogno delle biblioteche di fornire agli utenti una nuova immagine e di catturare l'interesse di un pubblico più ampio.

La cornice all'interno della quale si muove il *gaming* è quella intramontabile della lettura, una lettura arricchita, partecipata, 'crossmediale', contaminata. Ma pur sempre lettura! E i giochi di maggior successo dimostrano il fatto che il gamer apprezza e premia contesto narrativo e ambientazione comportandosi in ambito videoludico come un lettore 'tradizionale'.

Libri senza carta

All'interno del progetto Libri senza carta le biblioteche attivano processi di apprendimento, formazione permanente e promozione degli strumenti digitali destinati alla lettura e, più in generale, in funzione di una gestione consapevole delle informazioni veicolate sui social media. I percorsi implicano un rigoroso e deciso investimento, soprattutto verso le nuove generazioni, ovvero coloro che in un futuro prossimo dovranno gestire e organizzare la conoscenza e l'informazione. Ma non basta. Fondamentale si rivela stimolare gli adulti, che per ragioni professionali (insegnanti, educatori, bibliotecari) o per ragioni personali (genitori, nonni) sono in quotidiana relazione con i giovani, a prendere coscienza che l'(ab)uso consapevole da parte di bambini e ragazzi delle tecnologie dipende dalla capacità dei 'grandi' di assolvere alla funzione educativa e culturale. Per queste ragioni il progetto si sviluppa su due assi: un percorso di promozione, dedicato a piccoli e giovani, con proposte laboratoriali dedicate al digitale e alle nuove forme di lettura e un percorso di 'informazione' corredato da seminari e laboratori per adulti di alfabetizzazione digitale.

Possedere in biblioteca strumenti tecnologici come *device* e PC non è condizione sufficiente per vantare una biblioteca digitale. Spesso i bibliotecari si ritrovano a riflettere e a ipotizzare nuove biblioteche in funzione degli scenari tecnologici. Si tratta, invece, di provare a ridefinire il concetto di scaffale e di esperienza di lettura, attraverso processi di ibridazione di strumenti e forme in una chiave di contaminazione tra digitale e analogico. Ciò in considerazione anche del fatto che i due mondi, quello digitale e quello analogico, non sono affatto in contrapposizione. La diffusione del primo non implicherà di certo l'estinzione del secondo, in particolare nell'immediato futuro in Italia, dove il mercato editoriale ha nei confronti del digitale ancora qualche diffidenza. Lo scenario più attendibile e più verosimile – nonché gratificante, a mio parere, per un lettore – vedrà la convivenza dei due ecosistemi tra i quali non esiste un reale confine ma intrecci tesi a ridisegnare l'esperienza del leggere accentuandone gli elementi 'sensoriali'. Se si aggiunge un uso consapevole e finalizzato dei social media, si arricchirà la dimensione partecipativa.

Nel progetto è prevista una serie di attività laboratoriali⁴ rivolte ai bambini e propeedeutiche per gli adulti all'uso delle nuove tecnologie in un ambito socio-educativo e culturale, che in modo paradigmatico offre una panoramica esaustiva sulle possibili aree di intervento di lettura digitale o ibrida (digitale + analogica), sui *plus* offerti da percorsi e progetti di comunicazione aumentata, particolarmente significativi

⁴ Le attività proposte sono inserite nelle slide preparate per il workshop e reperibili a questo link: <<http://biblioteca.consiglio.puglia.it/ViewStatic.aspx?q=3067BC9E97BAF5FF22DF517E55DC336B>>.

per analizzare e comprendere le nuove forme di narrazione in risposta a bisogni di comunicazione complessi o semplicemente rinnovati. Rete, app, social network, *community online*, videogiochi: il digitale è un settore sconfinato che nasconde insidie ma anche molte opportunità. Basta conoscerle, saperle usare al meglio, selezionarle con cura. Compito degli adulti è guidare i nativi digitali a 'sfogliare' e interpretare le fonti, a riconoscere i pericoli che si nascondono nelle pieghe della rete, a scegliere i contenuti migliori, a usare le app e il web senza diventarne vittime. Il progetto intende offrire a bibliotecari, insegnanti, operatori culturali, elementi di educazione digitale e una panoramica delle possibilità offerte dai nuovi media, affinché possano sfruttare al meglio tutte le opportunità di crescita e apprendimento a disposizione di bambini e ragazzi. I percorsi esploreranno strumenti e contenuti messi a disposizione da internet, dalle app, dai social media per creare e gestire attività didattiche e laboratori a scuola, in biblioteca, al museo, in libreria, in ludoteca. Per tutti coloro che lavorano con bambini e ragazzi il digitale diventa non solo uno strumento didattico per aumentare le competenze, ma anche canale per comprendere meglio i ragazzi, avvicinarsi a loro e catalizzare la loro attenzione, costruire con loro oggetti a partire da interessi o necessità: i cosiddetti 'makers' non sono persone necessariamente esperte, ma individui pronti a confrontarsi con altri appassionati per creare e trasformare gli oggetti che ci circondano.

Quella del digitale, insomma, è una sfida da non mancare. Occasione di accrescimento professionale, nuovo traguardo nei servizi delle biblioteche e opportunità per scoprire qualcosa di bello e straordinario.

Articolo proposto il 14 giugno 2017 e accettato il 31 luglio 2017.

ABSTRACT

AIB studi, vol. 57 n. 2 (maggio/agosto 2017), p. 269-273. DOI 10.2426/aibstudi-11649

VALENTINA BONDESAN, Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano, e-mail valentina.bonde-san@fondazioneperleggere.it.

Gaming@yourlibrary e Libri senza carta: avventure digitali per giovani lettori

L'intervento descrive due esperienze realizzate sul territorio della Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano. Il primo progetto, dal titolo Gaming@yourlibrary, ha l'obiettivo di rilanciare l'immagine del videogioco e le sue potenzialità artistico-educative attraverso il circuito qualificante e controllato delle biblioteche. All'interno del secondo, intitolato Libri senza carta, le biblioteche attivano processi di apprendimento, formazione permanente e promozione degli strumenti digitali destinati alla lettura e più in generale mirano a una gestione consapevole delle informazioni veicolate sui social media. I percorsi implicano un rigoroso e deciso investimento soprattutto verso le nuove generazioni, ma nel contempo è fondamentale stimolare gli adulti a prendere coscienza che l'(ab)uso consapevole da parte di bambini e ragazzi delle tecnologie che sottendono ai nuovi media dipende proprio dalla loro capacità di assolvere alla funzione educativa e culturale.

Gaming@yourlibrary and Libri senza carta: digital adventures for young readers

The article is about two current experiences in the territory of Fondazione Per leggere – Biblioteche sud ovest Milano. The main goal of the first project, entitled Gaming@yourlibrary, is to relaunch the image of the video game and his artistic-educational potentialities through the qualifying and supervised network of the libraries. Within the project named Libri senza carta libraries implement processes of

learning, permanent training and promotion of the digital tools for reading and in general they aim for a conscious management of the information transmitted on social media. The paths imply a strict investment mainly on new generations and at the same time it is of fundamental importance to stimulate the adults to realise that a conscious use or abuse of the new mass media technologies by children and teenagers really depends on their ability to educate and transmit cultural tools.